

Bienvenidos a mi espacio personal, donde albergo **mi Curriculum Vitae**, **Cosas personales**, y documentos sobre **Mundo Windows** y **Mundo Linux**.



La foto de la derecha, de 2001 trabajando en Madrid, me encanta por el aspecto “retro” que tiene. Me trae muy buenos recuerdos de la época y de mis compañeros.

La afición por la informática, desde que mi padre trajo a casa un **VIC-20** con 6 años, acabó siendo mi profesión: **programador informático**.

Los siguientes vídeos son pura nostalgia, hacen que recuerde los tiempos en los que uno simplemente **se divertía** programando lo que le apetecía por el puro placer de aprender y “montar cosas”, entonces en **PC**.

Este es un vídeo de un simple **4 en Raya** que hice en 1994 cuando aprendí un poco de programación gráfica en VGA 320x200 con *Turbo Pascal 7*



Vídeo de mi 4 en raya de 1994

El siguiente vídeo es de un pequeño juego en “modo texto”, fue un ejercicio de programación de 1994 en *Pascal*, el clásico de los **marcianitos** arriba y tu nave disparando abajo. Para mejorarlo, pasado el tiempo en 1995 le cambié la fuente de letra para hacer que algunos caracteres fueran “dibujos” y añadí **PowerUps** que podías recoger y otros detalles.



Vídeo de Aliens en modo texto de 1995

He aprendido muchísimo de dos compañeros en particular con los que he tenido la suerte de trabajar durante años.

En 1995 me presentaron a **Miguel Ángel Carrillo Guillén** que trabajaba como grafista de juegos en máquinas recreativas, usando **Amiga**.

Al tiempo comenzamos a trabajar en el videojuego **Galax Empires** para PC y en 1997 hicimos equipo con **Toni Pomar Rosselló** para desarrollar más juegos en la empresa **Amigatek** (también para jugar al "Quake" I y II en *parties* memorables).

Nuestro primer trabajo los tres juntos, **Mr. Tiny**, ganó un premio de videojuegos de la revista PC ACTUAL y surgió la oportunidad de irnos a Madrid a trabajar en 1998, acabando nuevamente los tres en **DINAMIC Multimedia** en 1999. Estábamos en el equipo al que se le encargó hacer el "primer videojuego multijugador masivo online" desarrollado en España: **La Prisión**, cuando Internet en nuestro país aún estaba en pañales.

Después, trabajé varios años en Cibal Multimedia con los "juegos educativos PIPO", donde era responsable del área de comercio electrónico y el *backend PHP* de los juegos en Flash, con compañeros como Fernando Darder, Eva Barceló, Miguel Ferri y Marc Puig.

Luego estuve 5 años como programador PHP en **EITiempo.es** con Pierre Siri y Thomas Broquist, con mucho más aprendizaje -de informática y de la vida-, siendo en la actualidad una de las 100 webs más visitadas de España.

Ahora, y desde 2016, soy jefe del Dpto. Internet en **SOFT LINE Informática** donde estoy orgulloso de haber ayudado a construir y mantener un software *enterprise* de misión crítica -en el ámbito de las pólizas de seguros y peritación de siniestros-, que se usa en negocios repartidos por toda España y tiene una valoración media de sus usuarios de 4 sobre 5. ¡Creo que eso significa algo!

Espero que encuentres cosas útiles, curiosas o divertidas, en mi pequeño espacio en la red.

From:
<https://www.juangacovas.info/> - **JuangaCovas.info**

Permanent link:
<https://www.juangacovas.info/doku.php/home>

Last update: **11/09/2021 09:47**

